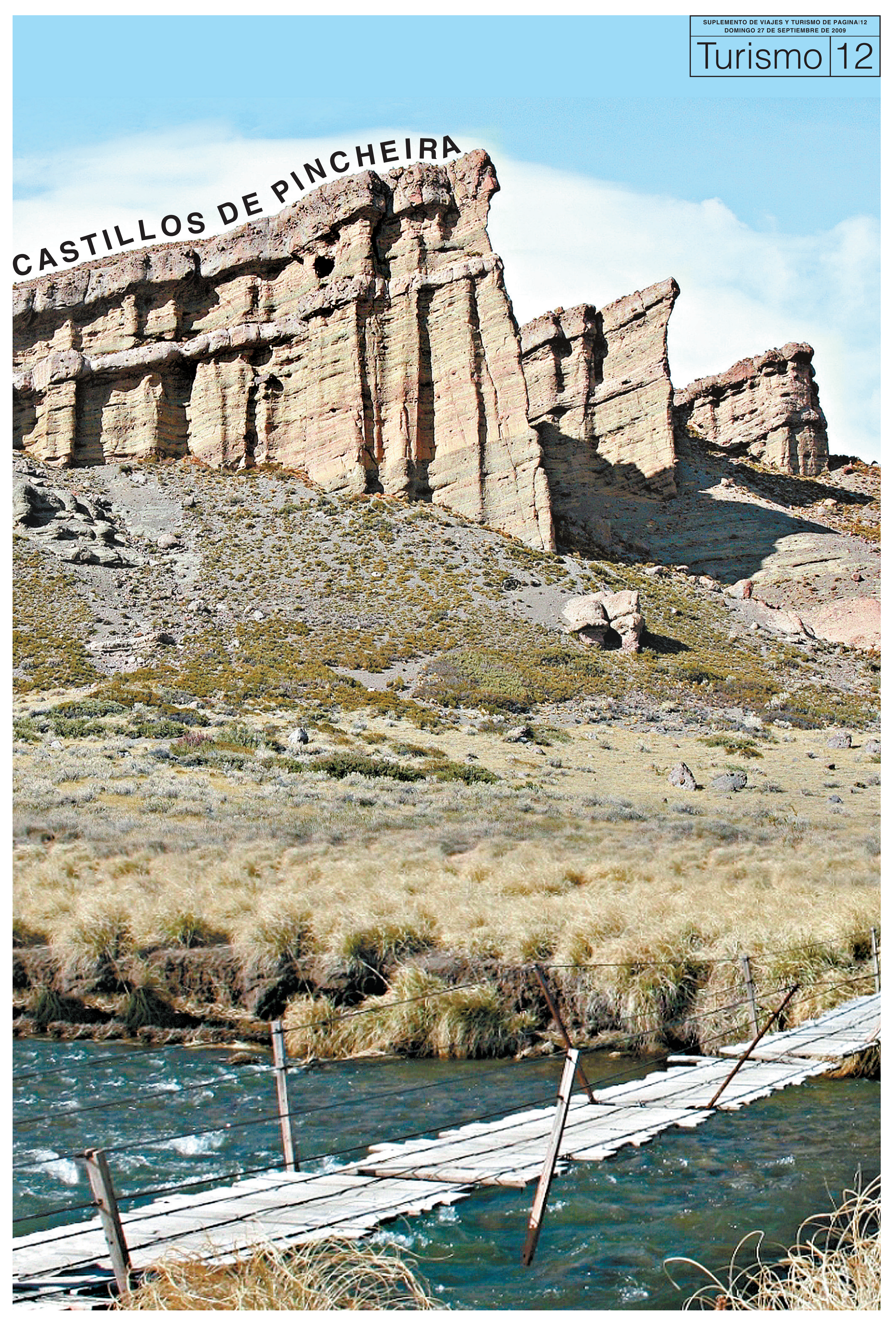
SUPLEMENTO DE VIAJES Y TURISMO DE PAGINA|12
DOMINGO 27 DE SEPTIEMBRE DE 2009
Turismo 12

CASTILLOS DE PINCHEIRA



En el sur de Mendoza, una visita a las extrañas formaciones que en el pasado fueron escondite de bandoleros.

Noticiero

Luna llena en San Juan

Unos 200 competidores recorrerán el mes próximo, en bicicleta y a pie, la exclusiva geografía del Valle de la Luna, en el Parque Provincial Ischigualasto, conocido mundialmente por su llamativo parecido a la superficie lunar y por albergar yacimientos fósiles de dinosaurios. La carrera de deporte aventura, cuyo circuito explora desiertos, recorre cerros y pone de relevancia las inigualables figuras y paisajes de este sitio Patrimonio Natural de la Humanidad, se lanzará simbólicamente a las 21 del 3 de octubre en la plaza departamental de Valle Fértil, pero comenzará a las 4 de la madrugada en las puertas de acceso al parque. Los competidores recorrerán el Valle de la Luna bajo la luna llena, en un trazado de 50 kilómetros a lo largo de los cuales afrontarán dos modalidades deportivas que son 40 kilómetros de mountain bike y 10 kilómetros de running, con trekking al Cerro Morado.

Río de Janeiro 2016

El próximo 2 de octubre el Comité Olímpico Internacional (COI) dará a conocer, en Dinamarca, la ciudad elegida como sede para albergar los Juegos Olímpicos y Paraolímpicos de 2016. Por primera vez en la historia, una ciudad de América del Sur cuenta con grandes posibilidades de albergar este encuentro: se trata de Río de Janeiro. En estos últimos días, la Cidade Maravilhosa convoca a los fanáticos de Brasil y de Río de todo el mundo a mostrar su apoyo a través de votaciones en distintos sitios especializados que tienen llegada al mundo olímpico. Mediante un click, entonces, cada internauta estará aportando su grano de arena para brindarle su apoyo y confianza al Proyecto Río 2016. Para participar, se puede votar por Río en los siguientes links: Games Bids: http://www.gamesbids.com/eng/app/poll; Inside the Games: http://www.insidethegames.biz; More than Games: http://www.morethanthegames.co.uk/.

Yasufumi Nishi, JNTO.



Akihabara, el barrio de la electrónica de Tokio.

Oficina Nacional de Turismo de Japón-JNTO.



El Animé Center de Tokio, meca turística de los aficionados a la historieta japonesa.

Y. Shimizu



Neones, videojuegos y animé en Akihabara, el barrio electrónico de Tokio.

JAPON *Dibujos animados orientales*

Un mundo de animé

POR GRACIELA CUTULI

El país de los cerezos en flor es también el reino del animé, la historieta y los videojuegos, con un circuito que atrae a los fanáticos del género. De Pokémon al cineasta Miyazaki, la otra cara de Japón.

Chicos que leen libros al revés, adultos que no se desprenden de sus videojuegos portátiles, adolescentes de raros peinados nuevos y nostálgicos de la era de Astroboy forman parte del nuevo panorama que llega de Japón y recorre el mundo. Son los aficionados al universo de los dibujos animados orientales, abanderados del "japonismo" del siglo XXI, como lo fueron sus ancestros del siglo XIX después de la Exposición Universal de París que en 1867 llevó a Europa una ola de afición por las estampas japonesas. Las historietas japonesas –los "manga"– son un mundo aparte: leídos por hombres y mujeres, niños y adultos, los temas van desde el romance y la guerra hasta la ciencia ficción y los negocios. Los dibujos animados –el "animé"– llegan a las pantallas chicas de todo el mundo, con Pokémon y Dragon Ball a la cabeza. Y el cine de Hayao Miyazaki, con el fantástico universo de Chihiro, Totoro o Mononoke, contagia su estética hasta las producciones norteamericanas... La ola japonesa, entonces, suena con la fuerza de un tsunami y convirtió a varios lugares de Japón en la nueva meca de una generación de "otakus" (literalmente "fans"), el nombre con que se conoce a los amantes de estos personajes de ojos expresivamente grandes, rasgos ágiles y aventuras variadas, en papel o en animación.

EL PARAISO ESTA EN AKIHABARA Todo otaku que se precie conocerá el nombre Akihabara, el barrio de la electrónica de Tokio. Cámaras, notebooks, netbooks, celulares, videojuegos, todos los caprichos de la era digital se dan cita en este distrito variopinto y acelerado, la "electric town" tokiota, donde prosperan los locales para fanáticos de animé y manga, además de los "Maid café", bares donde las camareras tienen traje de mucama y cuyo éxito ahora produjo la versión para damas, los "Butler café" con camareros ataviados de mayordomo. Nada del otro mundo en la cultura "cosplay", donde los aficionados se visten como sus personajes favoritos de manga y animé, incluyendo complicados peinados para erizar el cabello de las formas más inverosímiles.

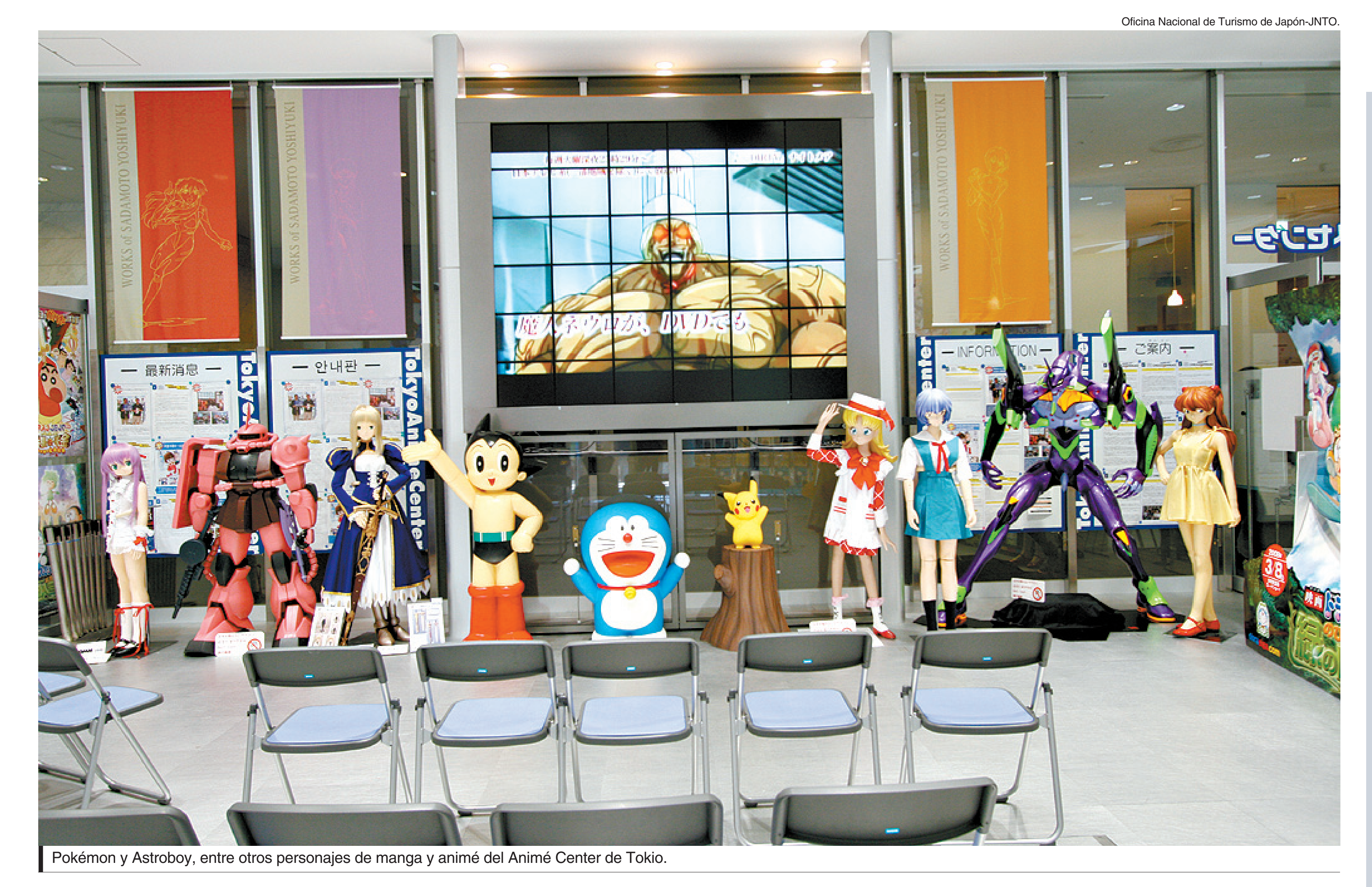
Cada vez más en Akihabara surgen locales infaltables en la agenda del otaku: el Comic Tora no Ana (con sucursales en Sapporo, Yokohama, Nagoya, Osaka, Kobe, Hiroshima y Fukuoka) es un negocio de revistas, comics y software donde se destacan los fanzines de artistas amateur; el Gamers Head Store (también en Sapporo, Yokohama, Nagoya, Osaka y Hataka) ofrece toda clase de productos relacionados con personajes de videojuegos, DVD, libros, revistas y juegos de cartas; AsoBitCity se especializa en las figuras tridimensionales de los personajes de comics y dibujos animados, en seis pisos que van desde minifiguritas que se venden con caramelos hasta estatuas de tamaño real y, naturalmente, disfraces para expertos "cosplayers". A esta altura, sin duda, quien haya llegado hasta aquí ya habrá adquirido una buena dosis del vocabulario especializado que hace falta para moverse por el Japón otaku y el reino de la electrónica.

El Animate Ikebukuro Head Store, un imponente edificio de varios pisos, también está entre los lugares más recomendados para conseguir mangas, dibujos animados, libros, programas, juegos y cartas, con la ventaja adicional de que cuenta con varias líneas exclusivas que sólo se consiguen en este local (o en los 70 que forman parte de la red del Animate Head Store en todo Japón). Productos raros y de colección también son la especialidad de Mandarake Nakano, no sólo en materia de manga sino de otros rubros: basta pasar y ver para asombrarse de la producción e imaginación que acompaña a este mundo virtual donde los expertos se mueven como pez en el agua, y

DATOS UTILES

■ Todos los años, a partir de fines de marzo, se organiza durante cuatro días la Tokyo International Animé Fair, una ocasión para profesionales de la industria del animé, pero también para aficionados, de entrar en contacto con la cultura del dibujo animado y ponerse al día con las últimas novedades del sector.
■ Gamers Head Store: edificio Takarada, 1-14-7, Sotokanda, Chiyoda-ku, Tokio.
■ AsoBitCity: 1-13-3, Sotokanda, Chiyoda-ku, Tokio.
■ Animate Head Store: 3-2-1, Higashi-Ikebukuro, Toshima-ku, Tokio.
■ Mandarake Nakano: 5-52-15, Nakano, Nakano-ku, Tokio.
■ Pokémon Center Tokio: Kawasaki Teitoku Building Annex, Tokio.
■ Toei Animation Gallery: 2-10-5, Higashi-Oizumi, Nerima-ku, Tokio.
■ Suginami Animation Museum: Suginami Kaikan tercer piso, 3-39-5, Kamiogi, Suginami-ku, Tokio.
■ Ghibli Museum: Jardín Oeste del Parque Inokashira, 1-1-83, Shimorenjaku, Mitaka City.
■ Osamu Tezuka World: 901, Higashi-Shiokoji-cho, Shiokoji-sagaru, Karasuma-dori, Shimogyo-ku, Kioto.
■ Tokio Animé Center: Akihabara Edificio UDX, Tokio.

Oficina Nacional de Turismo de Japón-JNTO.



Pokémon y Astroboy, entre otros personajes de manga y animé del Animé Center de Tokio.

los no iniciados no pueden sino sentirse como extraterrestres de visita. Finalmente, "el" lugar es el Tokio Animé Center, en el cuarto piso del edificio UDX de Akihabara, con cine incluido y toda la parafernalia posible sobre dibujos animados con sello japonés.

MUNDO POKEMON El logo amarillo con ribetes azules de los "Pocket Monster" se impuso a mediados de los '90 en el universo infantil y desde entonces se convirtió en una ola que contagió a los videojuegos, muñecos, ropa, discos y todo lo imaginable. Hasta aviones y autos fueron pintados con los colores de Pikachu y Ash, los dos iconos de la serie. Lo mismo las "pokebolas" blancas y rojas para capturar pokemones, infinitos en sus colores y evoluciones, como bien se puede apreciar en el Pokémon Center de Tokio (con sus respectivas sucursales en Yokohama, Nagoya, Osaka y Fukuoka, aunque hay productos exclusivos sólo de la capital). Lo que para algunos es el paraíso –aquí se venden gadgets que no existen en ninguna otra parte del mundo– para otros puede ser un auténtico infierno, de modo que el consejo es: hay que ir, para los fanáticos. Hay que ir, para los padres y amigos de los fanáticos. Los demás: hay que ir, porque es un icono imperdible de la cultura japonesa... pero al menos no los fines de semana, cuando el Pokémon Center desborda de chicos, grandes, tokiotas y turistas.

EL ANIME TAMBIEN TIENE SUS MUSEOS El inmenso mundo que subyace detrás de la cultura animé merece ser mejor conocido, y no sólo en sus costados comerciales. Para saber cómo nacieron los personajes, cómo evolucionaron y quiénes fueron sus creadores, hay que visitar los museos y galerías que recorren la historia de la historieta y los dibujos animados. No siempre es tarea fácil: en muchos lugares, sólo se habla y se exhiben los datos en japonés, un dato que dificulta bastante la tarea del visitante extranjero. Pero el auténtico otaku no se deja amilanar por semejantes pequeñeces, y pone rumbo en primer lugar a la Toei Animation Gallery, el museo de la productora de animación de donde surgieron nada menos que Dragon Ball y Sailor Moon. Cincuenta años de historia que se relatan a través de guiones de animé, storyboards, dibujos originales y posters publicitarios.

Más atractivo todavía es el Suginami Animation Museum, situado en el barrio de Tokio que se conoce como "la ciudad del animé". Es toda una experiencia, que invita a aprender, sentir y comprender el animé de manera interactiva, asistiendo a la producción in situ y al desarrollo de lo más moderno que existe en tecnología digital. Una vez más la cuestión idiomática limita (aquí se ofrecen muchas charlas de dibujantes profesionales y workshops sobre producción de animé) pero no impide disfrutar de la inmersión total en este mundo cambiante y curioso.

En primavera, cuando florecen los cerezos, se puede recordar también el Japón tradicional al visitar el Ghibli Museum de Mitaka, un suburbio de Tokio, instalado en un parque donde las florcitas blancas se lucen en todo su esplendor. En el museo, los que se lucen son los trabajos de Hayao Miyazaki, director de los estudios y diseñador del Ghibli hasta en sus más mínimos detalles. La planta baja recorre la historia y la ciencia de la animación, con personajes que se animan bajo una luz estroboscópica; en el primer piso funciona además la réplica de un estudio de animación donde se muestran todas las etapas del proceso creativo. Para quienes quieran ir un poco más atrás, asomándose a las creaciones del genial Osamu Tezuka –el creador de Astroboy– la visita debe seguir en el Osamu Tezuka World de Kioto, enteramente dedicado a sus personajes y a la influencia que ejercieron en otras grandes figuras del animé. Tezuka –conocido como "el dios del manga"– sigue siendo muy querido, y también se lo recuerda en Takarazuka City, la ciudad donde pasó su juventud, un memorial dominado por la figura del Fénix, su obra cumbre. Junto con él, cierra la trilogía de grandes nombres Shotaro Ishinomori, creador de Cyborg 009 y Kamen Rider, con un museo propio en Ishinomaki, su ciudad natal. El Ishinomaki Mangattan Museum traza una parte esencial de la historia del manga japonés y permite conocer los trabajos originales de Ishinomori. Un paso más en el mundo aparte del comic nipón, en sus códigos propios y en la fuerza de unos personajes que, rápidamente trazados, avanzan imponiendo una nueva moda y una nueva estética, superando los límites del mundo otaku para volcarse sobre todo Occidente.

Noticiero

Parque Costero Austral

El Parque Interjurisdiccional Marino Costero Patagonia Austral, ubicado en Chubut, fue presentado por primera vez al público en el marco de la Expo Patagonia 2009. La presentación estuvo a cargo de la titular de Turismo de Comodoro Rivadavia, Ana Stingl, por ser esta ciudad chubutense la más cercana y principal puerta de acceso a esa reserva natural protegida. Este parque de reciente creación, que incluye tanto sectores continentales como del mar e islas, es el primero del país de jurisdicción compartida entre la Administración de Parques Nacionales (APN) y una provincia, en este caso Chubut. La zona protegida se ubica en una franja de costa de 100 kilómetros, en el Golfo San Jorge, al norte de Comodoro, y abarca unas 40 islas. En ese espacio se protegen 38 especies de aves, entre ellas pingüinos de Magallanes, patos vapor, gaviotas y cormoranes, además de mamíferos marinos y terrestres y peces. Entre las diversas alternativas para el turismo figuran la observación de fauna y flora; la navegación, en especial desde el poblado de Camarones; recorridos en vehículos todoterreno y motos por la zona desértica, la costa y farallones, y el sobrevuelo, con partidas desde el aeroclub comodorense. "La idea es que, así como la Ruta Nacional 40 vertebra los parques 'verdes', la Ruta Nacional 3 sea la 'ruta azul'", dijo la responsable de Comodoro Turismo.

Expo Patagonia

Expo Patagonia 2009 concluyó el pasado domingo en La Rural de Buenos Aires, con más de 22.000 visitantes. La última edición tuvo como elemento diferencial una marcada orientación a reforzar el aspecto profesional del evento, para lo cual en la primera jornada —dedicada especialmente a este segmento de público— se desarrollaron como acciones adicionales un workshop y una ronda de negocios con operadores turísticos latinoamericanos.



El río Malargüe, escenario para la pesca, el rafting y la tirolesa, frente a los Castillos.



Desde la oscura cueva mayor, todo parece pequeño y lejano en la llanura malargüina.



Llegada al complejo Castillos de Pincheira. El lugar fue refugio de cuatreros.



MENDOZA *En el departamento de Malargüe*

Tierra de cuatreros

La soberbia imagen de las bardas que se originaron tras las erupciones de la Era Terciaria.



TEXTO Y FOTOS DE PABLO DONADIO

Visita a los Castillos de Pincheira, un conjunto de curiosas formaciones rocosas a 27 kilómetros de Malargüe. Lugar ideal para acampar y recorrer a pie o a caballo, también invita a la pesca, la tirolesa y el rafting sobre el río, sin olvidar su antiguo yacimiento arqueológico ni las historias de bandidos que supieron habitar estos pagos.

Incontables mitos y leyendas guardan los llanos y las bardas del sur mendocino: basta preguntar un poco a los lugareños para soplar el polvo de la historia y que emerjan con fuerza algunos relatos sorprendentes. Y en Malargüe, cada uno de los áridos rincones parece albergar un trozo de historia, como en las formaciones rocosas que se han dado en llamar "Castillos de Pincheira". Sobre un valle enmarcado hacia el oeste por barreras naturales de piedra cortadas a pique, mientras del otro lado resaltan los picos aún blancos de la cordillera andina, el lugar es un remanso que brinda un paisaje de fábula, con paz de campo, un camping y actividades para disfrutar del entorno durante varios días.

BIENVENIDA Llegar hasta los pagos de Pincheira implica viajar desde la ciudad media hora, un poco por la ruta 40 y otro poco por un desvío de ripio que va introduciendo a los visitantes en el clima por venir. A unos cientos de metros de la entrada al complejo, nuestra camioneta se cruza con un hombre que baja al trote en medio del camino. Es Ramón Cara, propietario del lugar desde hace más de 20 años. "Me avisaron por teléfono que venían, y como casi no hay señal acá, me fui al cerro aquel a mandar un mensaje... Cosas de la tecnología moderna", bromea. Un grupo de perros, sus compañeros diarios, nos da la bienvenida aunque la mayoría los ignora, anonadados ante el marco natural de los colosales castillos. "Pasen señores, están en su casa. Pincheira hoy no viene, así que tranquilos con las billeteras", continúa con humor nuestro anfitrión, que además de prometer el relato "original" de los cuatreros, emprende una de sus labores más destacadas: "Mándense para el río, las bardas o las cuevas, o quédense mateando nomás, yo me voy a preparar el chivo. Y no saben qué chivo...". Efectivamente, se dice que el local es el mejor chivo que puede comerse en todo Malargüe, mezcla de un horneado a barro y un toque final a la cruz.

Antes de eso, claro, es momento de recorrer el lugar y planificar las actividades para los próximos días, como la visita al sitio donde fueron hallados restos de la cultura indígena que habitó este suelo. A pocos metros de la casa-quincho ya se escucha el golpeteo de las rocas en el río, que lleva las aguas de deshielo hasta la ciudad, e invita a improvisar el escenario para saborear los primeros mates de la jornada. Entonces ocurre algo que poco tiene de explicación y mucho de sensación: todo sabe más rico, y el momento se disfruta como si fuera el último. Esa es en parte la propuesta del camping, que ofrece 650 hectáreas para colocar la carpa en soledad y gozar de una tranquilidad total.

EL CAMPING

El camping de los Castillos de Pincheira posee buena infraestructura de sanitarios, servicio de rotisería y varias parrillas y churrasqueras para el asado. Ya entrado el verano, se ponen en funcionamiento una pileta de natación de amplias dimensiones y diversos espacios comunes. Si bien hay algún tipo de restricciones para conservar la armonía (luz eléctrica, música y guitarras sólo hasta la medianoche), cuentan que el lugar se ha transformado más de una vez en un gran fogón integrador y en una cancha de fútbol donde despuntan el vicio de la pelota las familias de la zona y otras más lejanas.

BANDIDOS RURALES La hora del chivo finalmente llega y con él las historias que dan nombre a la zona. Entonces descubrimos que la inmensa fortaleza de piedra debe su nombre a los Pincheira, una familia de seis hermanos chileno-españoles, con alma de caudillos y actos de cuatreros, que habitó el lugar entre 1818 y 1832. Dicen que José Antonio, el Pincheira más famoso, huyó del país hermano por la cordillera, acusado de varios robos, y fue el principal responsable del fortín construido en los accidentes geográficos donde hoy se emplaza el camping. Poco a poco los hermanos Pincheira fueron copando la zona aparentemente en defensa de la causa realista, intentando en un principio recobrar los territorios que España había perdido en la guerra de la independencia chilena. Algunas de las tradiciones orales afirman que llegaron a conformar un ejército con centenares de españoles, algunos nativos renegados y hasta caciques pehuenches; también hay informes que hablan de entre quinientos y mil hombres a caballo. Posteriormente sus actividades se transformaron en simples actos de bandolerismo, el saqueo de carruajes al paso y otros delitos menores. Desde 1822 la alianza con los pehuenches les permitió utilizar territorios fértiles para engordar el ganado robado en Buenos Aires y pasarlo luego a Chile. Se cuenta que cometían los asaltos en ambos países, y que en territorio argentino al parecer fueron responsables en 1830 de la matanza de blancos conocida como "Tragedia del Chancay". La banda dejó su huella delictiva no sólo en Mendoza y Buenos Aires, sino también en San Luis, Córdoba y Santa Fe. La historia concluye con la entrega de José Antonio por propia voluntad al gobierno chileno, sabiendo que el presidente trasandino José Joaquín Prieto lo indultaría a cambio de parte de su botín, entregado justamente en estos "castillos" que llevan hoy su apellido. Algunos de los más encariñados con la leyenda del cuatrero relatan que, como una suerte de Robin Hood criollo, Pincheira tenía un corazón noble y solía repartir los tesoros obtenidos entre los más pobres.

HACIA LOS CASTILLOS Geográficamente, los Castillos de Pincheira son parte de un conjunto sedimentario-volcánico, que se erigió sobre la roca caliza tras erupciones explosivas sobre fines de la Era Terciaria. Su posterior modelado por la acción erosiva de los vientos y el río refinó ese toque aparente, imaginación mediante, de un castillo medieval. Las formaciones comienzan en las vertientes del cerro Algodón, a 2163 metros de altura, y se extienden entre la margen derecha o sur del río Malargüe y el arroyo Pincheira, un espejo de agua también atractivo. Para llegar hasta allí hay varias opciones, pero nuestra elección es el trekking: según Ramón, lo que mejor permite observar las bellezas del paisaje, y al ritmo de cada uno. En promedio son un par de horas de leve ascenso, sorteando primero un delgado puente colgante de tablones y cables de acero que cruza el río con vaivén incluido. Una empresa compli-

>>>



En el quincho del complejo, un mantelito cuenta la historia de los Pincheira.



Junto al hogar del camping, un libro atesora recuerdos de los pehuenches en la zona.



El imponente Palacio da Pena. Una de las construcciones más singulares del mundo.

>>>

cada para los que sufren de vértigo.

Sobre la vera del río se destacan las vegas o mallines, cuya provisión permanente de agua en el suelo genera, además de la valorada vegetación, un entorno propicio para las vizcachas serranas, los choiques y algunos zorros colorados. Del otro lado ya comienza a crecer ese monumento natural inserto en el clima árido propio de Malargüe, donde es común ver mucha jarilla (una hierba medicinal), los espinosos molles y el tradicional álamo "corta vientos", que interrumpe los amplios espacios de campo libre. La presencia del viento zonda y las escasas lluvias, que cuando llegan caen como aguaceros, explican las razones de ese remate casi artístico que poseen algunas de las torres. A medida que se avanza en la montaña, el paraje abre nuevas perspectivas para admirar la caprichosa fisonomía de las rocas, y entonces las cuevas que parecen pequeñas se van agigantando más y más. Más adelante es posible llegar a un sector que antiguamente fue un yacimiento con rica evidencia arqueológica. Utilizados como protección por los pehuenches, por su difícil acceso, estos castillos naturales servían también para la conservación de sus cerámicas y otras pertenencias. Del mismo modo, fueron halladas puntas de flechas, chaquiras (cuentas de collar) y demás restos que describen el paso y la vida de los pobladores originarios, reliquias conservadas hoy en los museos regionales. Ya promediando el camino, el desafío lo establecen las cuevas, y hay que ingresar a alguna de ellas para que el trekking no sea en vano. La cárcava más grande del sector frontal ofrece un empinado ascenso final, pero su vista interior, desde donde todo parece llanura, bien vale la pena. El recorrido concluye en las torres, que merecen cierto respeto y el guiado de algún local, para llegar a un mirador sin igual, donde se está en la elevada compañía de cóndores y águilas moras, contemplando como ellos lo pequeño que se ve todo allí abajo.

MAS ACTIVIDADES Además de su belleza, el brazo del río Malargüe entra en acción permanente en esta época del año. Desde la divertida experiencia del rafting (escala 2 y 3, apto para niños) a la posibilidad del chapuzón para los más corajudos, el agua es protagonista central para los visitantes. Es el momento en que todo el predio saca a relucir sus colores, y las entretenidas excursiones se ponen en marcha para quienes llegan a pasar algunos días de camping. Río y arroyo son también lugares indicados para la práctica de pesca deportiva, con buenas piezas de trucha y bagres autóctonos. En su cuenca se destaca el otuno o bagre aterciopelado, reconocido como especie amenazada de extinción a nivel mundial, así como el pato del torrente. "Este año incorporamos una pequeña tirolesa que cruza de lado a lado el río. No lleva gran dificultad, justamente para que toda la familia pueda realizarla", confirma el propietario. El otro gran atractivo son las cabalgatas por las planicies y pequeñas travesías en 4x4, una mezcla de adrenalina con avistaje de flora y fauna. También hay circuitos para realizar en mountain bike, y sectores propicios para un tour fotográfico. Pero no sólo el trekking es posible hasta las cuevas y torres: las paredes de los castillos son protagonistas de la escalada media, combinando técnicas de montañismo y rappel. Este conjunto de excursiones ya está en marcha, y permite varios días de variado entretenimiento que se completan con las delicias de la cocina criolla. Que a fuerza no sólo de chivo, sino también de pastas caseras, tortas fritas al disco y panqueques caseros, devolverá todo el peso perdido en las salidas. ✹



DATOS UTILES

■ **Cuánto cuesta:**

- Camping: $20 por persona con acceso a sanitarios, luz y agua.
- Rafting en el río Malargüe: $50 por persona en modalidad media.
- Cabalgatas: $50 por persona por dos horas y en grupos de 12.
- Trekking: colaboración a voluntad.
- Consultas: Karen Travel (0267) 4-70342 / consultas@karentravel.com.ar.

■ **Cómo llegar:**

- Por avión desde el Aeroparque Jorge Newbery a San Rafael (a 180 kilómetros) o a la ciudad de Mendoza (410 kilómetros), ya que sólo en invierno hay vuelos directos al aeropuerto de Malargüe. Aerolíneas Argentinas (www.aerolineas.com.ar / 0810-222- 86527) y LAN (www.lan.com / 0810-9999-526) tienen varias frecuencias diarias y promociones según la estadía y el anticipo en la compra. Desde ambos lugares salen transfers que llegan directamente a Malargüe.
- Por tierra y desde Buenos Aires, el trayecto es de algo más de 1200 kilómetros, iniciando por la ruta 7 hasta Junín, luego la 188 hasta Alvear, la 143 hasta San Rafael, la 144 hasta El Sosneado y finalmente la 222 hasta Malargüe. Andesmar ofrece un servicio de ómnibus cuyo viaje dura aproximadamente 13 horas, con un costo de $215 en coche-cama (www.andesmar.com.ar / 4310-0700).

■ **Más información**: Dirección de Turismo de Malargüe. Tel.: (02627) 47-1659. E-mail: infoturismo@malargue.gov.ar / www.malargue.gov.ar

PORTUGAL

Reales

POR ASTOR BALLADA
FOTOS DE NATALIA ROMAY

Muy cerca de la capital portuguesa, una visita a tres antiguas edificaciones de Sintra: el Palacio Nacional, el Castelo dos Mouros y el Palacio da Pena. Recorrer sus salones, patios y pasadizos es también un itinerario por el arte, la arquitectura y la historia lusitanas.

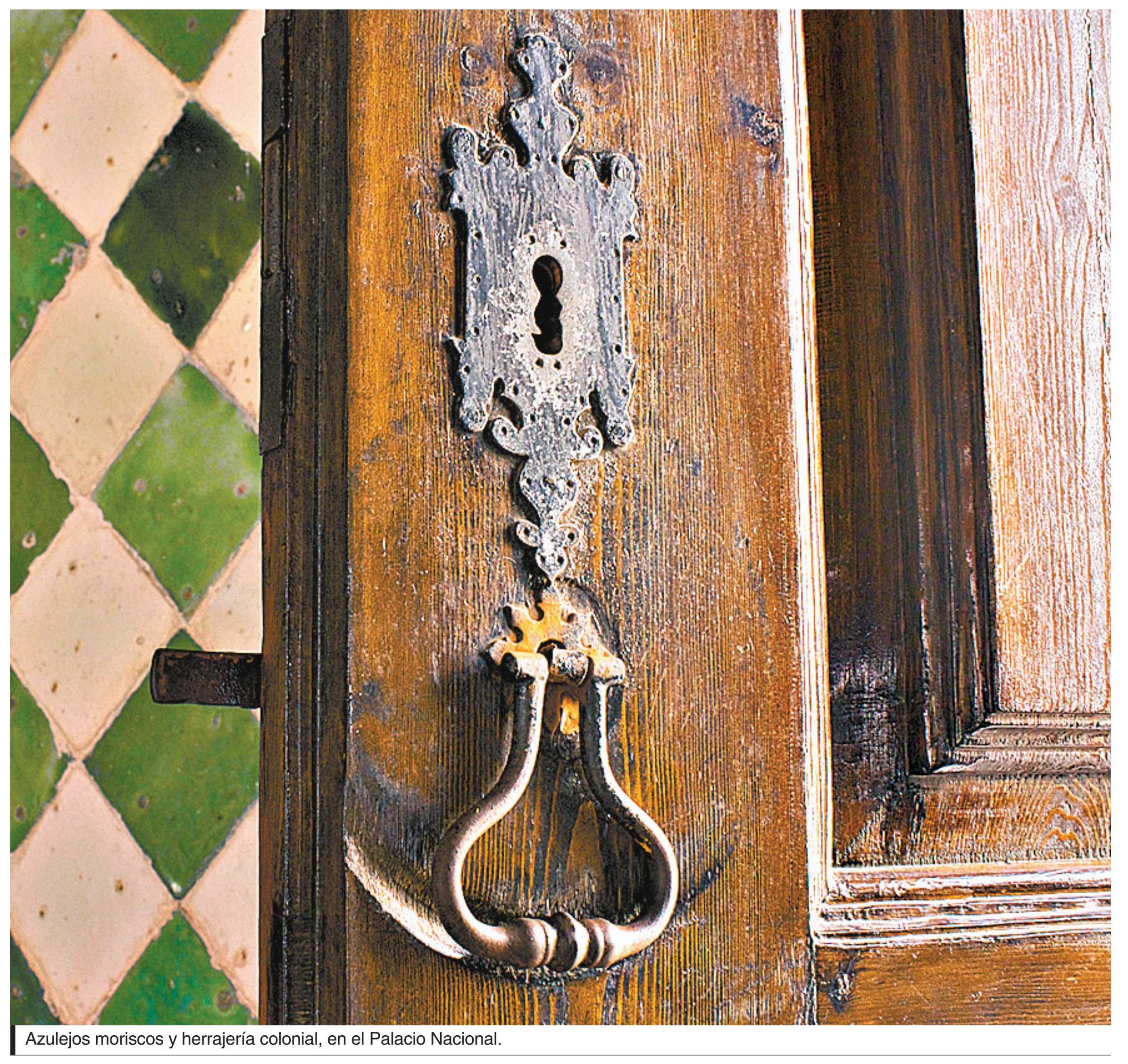
Sintra es una pequeña villa de casi 30 mil habitantes, en las afueras de Lisboa. No es difícil llegar desde la capital lusitana: sólo hay que tomar un tren desde la estación Rossio y después de unos 40 minutos de viaje se desembarca en esta ciudad-dormitorio, el nombre que dan los europeos a las localidades periféricas habitadas por gente que duerme aquí pero trabaja, compra y sale a divertirse en otro lado.

CRUCE DE ESTILOS Sin embargo, Sintra es algo más que una mera ciudad-dormitorio, gracias a un pasado de noble linaje. Se lo puede descubrir comenzando el paseo en el casco viejo del poblado, donde se levanta el Palacio Nacional de Sintra, conocido por los lugareños como el Palacio de la Villa. Su sesgo regio se remonta al siglo XVI, cuando se convirtió en la residencia de descanso de la familia real portuguesa.

Pero antes de ser morada veraniega de la nobleza, esta construcción fue ocupada por los moros, por lo que también supo ser el recinto de gerifaltes y alcaldes. Así fue hasta que el rey Alfonso Henriques reconquistó Lisboa, dando inicio a ocho largos siglos de monarquía portuguesa.

A otro rey, Don Manuel, debe este monumento gran parte de su fama. Durante su regencia, entre 1495 y 1521, plasmó una impronta arquitectónica tan distintiva que con el tiempo se llamó "estilo manuelino", caracterizado por la profusión de ornamentaciones, muchas veces con motivos marítimos. Este palacio es además un exponente del estilo mudéjar, en el que no faltan los azulejos de gran encanto, aquellos que siempre hacen recordar a Granada. Se dio así un cruce de estilos –habrá que sumar el medieval, el gótico y el renacentista, entre otros– que influyó de manera decisiva en la fisonomía actual del edificio: una especie de laberinto en tres dimensiones, en el que salones y habitaciones se comunican a través de una profusión de escaleras verticales y en caracol, y pasillos zigzagueantes que se convierten en pasadizos.

El Palacio Nacional también está rodeado por una exuberante vegetación, otro rasgo distintivo de la zona. Un compendio de bosques húmedos, donde álamos, cedros y robles se alzan hacia el cielo. Vale la pena recorrer los distintos senderos que se abren paso por los caminos de la Sierra de Sintra. Así, avanzando con vocación ascendente y carteles mediante, se descubre que el musgo parece darle pátina de oscura naturaleza ve-



Azulejos moriscos y herrajería colonial, en el Palacio Nacional.



Castelo dos Mouros. El macizo rocoso se transforma en una fortificación de origen árabe.

Paseos desde Lisboa

escenarios de Sintra

getal a la piedra, mientras el bosque mantiene su intensidad verde. A los pocos minutos de marcha, el macizo rocoso se transforma en el Castelo dos Mouros, una fortificación de origen decididamente árabe cuya concatenación de torres y paredones de piedra sobre el terreno sinuoso hace que se vea como un microsegmento de la Muralla China.

Por dentro, como comprueba enseguida quien se decide a ingresar en la fortificación, el Castelo dos Mouros no está muy bien conservado. La sensación de herrumbre se impone, pero al mismo tiempo es parte del atractivo. La profusa vegetación también se siente aquí, pero ahora se la ve por debajo, como una inmensa alfombra verde que serpentea con ahínco entre la roca granítica.

EN LA SIERRA DE SINTRA

El siguiente destino inexorable de todo visitante de Sintra es el Palacio da Pena (literalmente, “Palacio de la Peña”). Ubicado en lo más alto de la rocosa y exuberante Sierra de Sintra, al Palacio da Pena se llega atravesando un monte: un paseo ideal para los amantes del trekking, que encontrarán en esta visita una razón para amalgamar ejercicio, curiosidad histórica e interés arquitectónico. Y si en el Palacio Nacional había una ecléctica combinación de estilos, aquí lo que salta a la vista es la profusión, mezcla, ensimismamiento y cruce de todos ellos.

Arquitectónicamente hablando, el Palacio da Pena es uno de los lugares más singulares del mundo, que tiene sus admiradores y detractores. A pesar de la impresión que genera a primera vista, no se trata de una edificación antigua. Sus orígenes se remontan a 1836, cuando el entonces príncipe consorte Fernando II de Portugal comenzó a llevar al extremo la costumbre de muchos de sus colegas: traducir caprichos mundanos en pretensiones palaciegas. Caprichos que hablan de un romanticismo de época, con una singular concepción de la naturaleza, la arquitectura y el arte como elementos de evocación.

Desde el siglo XVI y hasta la llegada de Fernando, un príncipe católico de origen alemán casado con la reina María de Portugal, el futuro palacio había sido un convento consagrado a Nossa Senhora da Pena (de ahí el nombre). De espacio religioso a espacio noble: ese fue el comienzo de los vertiginosos cambios arquitectónicos que hoy son su sello, y que tuvieron como alma mater a un arriesgado arquitecto alemán, Ludwig von Eschwege, consagrado a satisfacer los cambiantes deseos del monarca. No es casualidad que Fernando II haya pasado a la historia como el “rey artista”.

Visto de lejos, con la vegetación a sus pies, todo el Palacio da Pena se expresa como un conjunto armónico de una unidad insoslayable, que transmite sensaciones de paz y remanso. Pero las impresiones cambian al ingresar en las salas interiores, donde se confirma que aquella unidad grandilocuente era sólo un espejismo.

El palacio se divide en cuatro áreas: las bases y las murallas exteriores, el convento, el patio de los arcos y la zona palaciega. Y recorrerlas significa descubrir, en clave neo y no siempre en armonía, el agrupamiento de distintos estilos: gótico, islámico, renacentista, colonial, mudéjar, manuelino y hasta rococó. Tampoco hay prejuicios temporales, ya que lo neorrenacentista convive con la capilla del palacio, una obra auténticamente renacentista de Nicolau Chanterenne. Mientras tanto, desentendido de lo religioso, el sensual salón de estilo árabe alterna su excentricidad con la elegante sala de baile donde no faltan los vitrales alemanes..., es que todo vale a la hora de complacer caprichos regios y ejercitar estilos.

La heterogénea diversidad del Palacio da Pena no se refleja sólo en sus numerosas edificaciones superpuestas, sino también en los cientos de disímiles objetos cotidianos que atesora el edificio, por encargo expreso de Fernando II. Desde escobas, jarrones chinos, peines de plata y cántaros hasta inodoros con detalles de madera trabajada, muebles de las más curiosas procedencias y utensilios árabes, en convivencia con otros de origen oriental. Por cierto, estos detalles, ejemplos y curiosidades habrá que atesorarlos en la memoria, ya que en la visita no se permite tomar fotos.

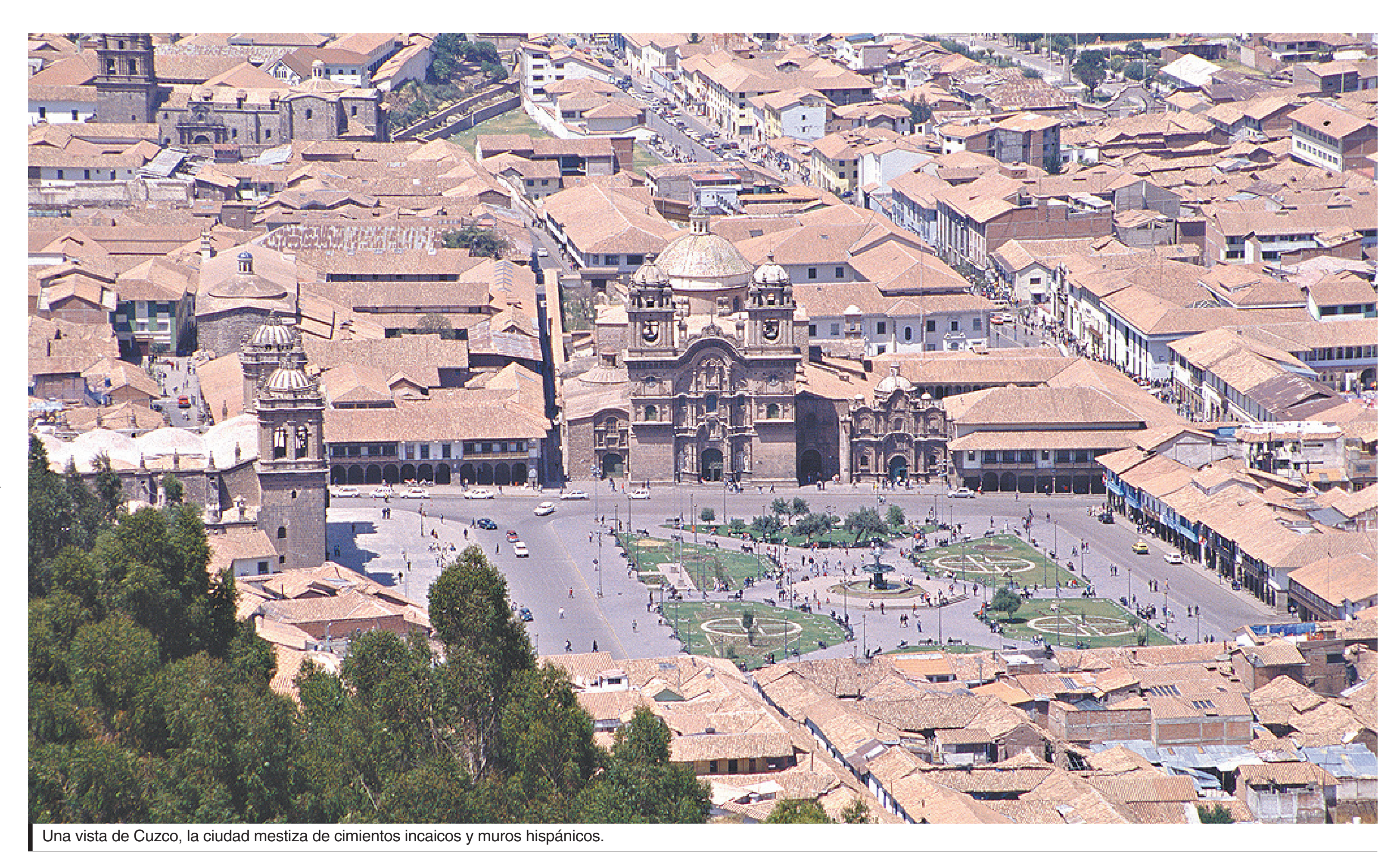
Desde el palacio se divisan, además, vistas inigualables de los jardines inferiores. Tampoco aquí faltó la mano del particular monarca, que además de hacer construir descansos, estanques y fuentes hizo llevar especies vegetales de distintas partes del globo, que todavía crecen y sorprenden, como las tulias gigantes de procedencia desconocida o los rugosos helechos neoceolandeses.

El palacio, con todo su entorno natural, quedó terminado finalmente en 1885: sólo la muerte del infatigable Fernando II pudo poner fin a la obra. Luego, la familia real siguió conservándolo hasta la proclamación de la república de Portugal, en 1910. Desde entonces el Palacio da Pena literalmente descansa, aunque bajo los pasos cotidianos de los visitantes que una y otra vez le recuerdan las luminosas glorias de antaño.

UN VISITANTE MUY ILUSTRADO

En las cercanías del Palacio Nacional hay una casa donde no se puede entrar, pero que exhibe una placa que invita a ser leída: “Aquí se alojó el escritor de cuentos infantiles del 26 de julio al 8 de agosto de 1866, en su visita a Sintra”. Además de haber pasado buenos momentos con amigos, Andersen dejó una frase que de alguna manera resume los encantos de Sintra: “En este lugar todo extranjero encuentra un pedazo de su patria”. La casa se levanta en la calle Casa do Adro 9, cerca de la Calçada dos Clerigos.

POR HIRAM BINGHAM *


Una vista de Cuzco, la ciudad mestiza de cimientos incaicos y muros hispánicos.

DIARIO DE VIAJE *Hiram Bingham en Cuzco*

Inca y colonial

En 1910 Hiram Bingham, el explorador de la ciudadela inca Machu Picchu, relató en un libro de viajes su travesía por Sudamérica desde Buenos Aires hasta Lima. Durante esa expedición, el valle del Vilcanota y las antiguas construcciones de Cuzco lo impresionaron por su belleza.

"En la época de nuestra visita, el ferrocarril de Cuzco acababa de ser terminado. La línea corre a lo largo de la empinada pared de un valle que tiene la enojosa costumbre de provocar inesperados derrumbes de tierra, de modo que el viaje era algo lento e incierto.

A los nativos les gusta exagerar sus irregularidades, y dijeron que tomaría varios días, pero pese a sus tristes presentimientos llegamos a Cuzco a tiempo. El paisaje era muy bello. El valle del Vilcanota se angosta rápidamente a medida que desciende, y el río se transforma en un torrente rugiente. El clima, delicioso, hace pensar en el de Italia. El suelo es extremadamente fértil y produce una notable variedad de cultivos.

La ruta sigue la orilla oeste del Vilcanota hasta que se encuentra con el río Huatanay. Aquí gira abruptamente hacia la izquierda e ingresa en la encantadora región que fue alguna vez el corazón del Imperio Inca. El valle del Huatanay todavía está densamente poblado, como lo estuvo siempre. En rápida sucesión, el tren pasó las grandes ciudades indígenas de Oropeza, San Jerónimo y San Sebastián. De pronto, paramos en los campos y recogimos a un grupo de risueños peruanos que habían agitado un trozo de franela roja para evitarse la molestia de ir hasta la estación de tren más cercana. Una de las alegrías de este ferrocarril es que cualquiera sacude su bandera ante el tren cuando lo desea: la costumbre interfiere un poco con los horarios de llegada, pero nadie se preocupa (excepto la gente del ferrocarril), y le da a la persona un gran sentido de su propia importancia hacer parar al tren para que suba.

Pocos minutos después llegamos a la estación temporaria de Cuzco, un grupo de pequeños edificios de chapa ondulada levantados sobre una llanura aproximadamente un cuarto de milla al sur de la ciudad. El acceso más agradable es por la Alameda, una avenida descuidada con una doble hilera de alisos, sobre la orilla oeste del río Huatanay. Desde allí teníamos una hermosa vista del Convento de Santo Domingo, el antiguo Templo del Sol, a través del barranco hacia el este (...). Tan pronto como llegamos al centro de la ciudad, largas paredes de piedra bellamente cortada, unidas sin cemento y ensambladas gracias a la paciencia de expertos picapedreros, nos aseguraron que éste era realmente el Cuzco de Pizarro, Garcilaso de la Vega y los cronistas españoles. El hecho distintivo que separa a Cuzco de todas las otras ciudades en América es el predominio de estas largas, oscuras, sombrías paredes. Cuando se mira un edificio a la distancia, parece ser una casa española común de dos pisos, con techo de tejas rojas, balcones de madera y paredes de adobe encaladas. Pero a medida que uno se acerca, impacta descubrir que el blanqueado fue levantado en la parte inferior de las paredes, y al acercarse más aún se ve que esta parte consiste en piedras sin pintar trabajadas por los incas, todavía frescas y atractivas.

La pared más notable de Cuzco es la de un palacio que se dice perteneció al Inca Roca, compuesta por peñascos irregulares de gran tamaño. Los hay de todas las formas y medidas, algunos de hasta doce ángulos, pero todos encajan perfectamente. Las paredes de la mayoría de los antiguos palacios y templos son generalmente rectangulares y las paredes de las esquinas de los edificios suelen estar redondeadas, pero casi no hay paredes circulares en Cuzco. La principal excepción es el Monasterio Dominicano, antiguamente el Templo del Sol, donde el final de uno de los edificios está redondeado como el coro de una iglesia.

(...)

PALACIOS, PLAZAS Y CONVENTOS Es una pena que los incas no hayan usado cemento. En ese caso, hubiera sido mucho más difícil para los españoles destruir los antiguos palacios, y habrían quedado en mayor cantidad para deleite de los estudiantes y viajeros de hoy. En tales circunstancias, era sencillo para los fieles discípulos de la Iglesia levantar templos y torres de gran belleza mediante el simple procedimiento de derribar los palacios incas y usar el material según las ideas de la arquitectura eclesiástica que habían traído consigo desde España.

(...)

Los ponchos y chales hechos a mano, sujetos con un broche en lugar de dos como en Potosí, están tejidos con lana natural y algodón. Aunque el material puede ser tan raro y poco común como la verdadera alpaca, vicuña o lana de llama, los brillantes colores son inconfundiblemente anilina. En efecto, en los mercado de casi todas las ciudades de los Andes es seguro encontrar algún buhonero especializado en la venta de colorantes alemanes.

Lo más impactante del traje quichua en Cuzco es el "sombrero panqueque". Es reversible, ya que se trata de un disco de paja con un agujero cubierto de tela en el centro. De un lado, para cuando llueve, el disco está forrado con gruesa franela roja o alguna otra tela, mientras el lado para el tiempo seco está cuidadosamente cubierto de oropeles sobre terciopelo negro. Asimismo, la tela ancha y suelta que cubre la abertura del centro está ribeteada de terciopelo del lado del buen tiempo, y con franela gruesa del lado de la lluvia. Los sombreros de los hombres son un poco más grandes que los de las mujeres, pero fuera de eso la moda parece igual para ambos sexos.


La técnica indígena de ensamblado de las piedras asombró a Hiram Bingham.

Frente a nuestro hotel estaba la iglesia y convento de La Merced. Sus claustros son conocidos por sus bellas y antiguas pinturas, sus elaboradas columnas de madera tallada y sus arcos. Sus jardines están llenos de flores y arbustos raros. En la cripta bajo el altar se cree que están enterrados el compañero de Pizarro, Almagro, y su hijo. Pero el servicial hermano que nos mostró el monasterio nunca había escuchado semejante tradición. "¿Quién sabe?", fue toda su respuesta, acompañada de un encogimiento de hombros.

(...)

La Gran Plaza de Cuzco, alguna vez mucho más grande de lo que es ahora y escenario de numerosos carnavales incas, sigue siendo muy atractiva. En el lado Este se levantan la maciza catedral y sus capillas, que se dice fueron construidas enteramente con piedras tomadas de los palacios incas cercanos. En el Sur se encuentran las torres de piedra bellamente talladas de lo que fue antiguamente la Iglesia de los Jesuitas. Junto a ellas hay pintorescos edificios de dos pisos con techos de tejas rojas y balcones de madera, soportados por una hilera de arcos y columnas. En el Oeste y el Norte de la plaza hay más casas de dos pisos, con arcadas llenas de puestitos interesantes. Aquí, y sobre las piedras de la plaza, hay mercaderes de ropa que reunieron sus mercancías procedentes de Inglaterra y el continente, Norte y Sudamérica; vendedores de cerámica y juguetes quichuas hechos en las cercanías; granjeros con maíz y patatas, y vendedores de todo tipo de artículos imaginables, algunos protegidos de la lluvia por refugios de tela que parecen haber sido tomados de la parte superior de un carromato pionero en los 'días del 49'; otros en cuclillas sobre el áspero pavimento, con sus mercaderías esparcidas sobre pieles de llama y cordero, expuestas a las inclemencias del tiempo."

* Hiram Bingham. *Across South America. An Account of a Journey from Buenos Aires to Lima by the Way of Potosí, with Notes on Brazil, Argentina, Bolivia, Chile and Peru*. Boston and New York, Houghton Mifflin Company, The Riverside Press Cambridge, 1911.